

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	VII
Tabellenverzeichnis.....	VII
1. Warum Organisationsforschung bei Software-Artefakten beginnen?	2
1.1 Eine IT-Organisation und ihre Produkte	4
1.2 Artefakte im Prozess des Handelns.....	7
1.3 Die Erforschung einer Organisation anhand von Software-Artefakten.....	8
1.4 Wegweiser durch die Studie	14
2. Software-Artefakte und ihre Entwicklung	16
2.1 Begriffsklärung	16
2.2 Software hat viele Namen.....	18
2.3 Entstehen eines Software-Artefakts	20
3. Organisation	29
3.1 Organisation – Strukturen – Akteure	29
3.2 Strukturgeleitetes Handeln bei gleichzeitiger Veränderung von Strukturen	33
3.3 Wie die Organisationskultur mitspielt.....	39
4. Der technische Blickwinkel: Artefakte – Technik – Software-Artefakte	47
4.1 Artefakte.....	47
4.2 Technik	52
4.3 Software-Artefakte	56
5. Ausgangsposition	68
5.1 Software als Technik-Artefakt und Strukturelement von Organisationen..	68
5.2 Forschungsleitende Dimensionen	71
6. Methodische Vorgangsweise.....	73
6.1 Standpunkt.....	73
6.2 Fragestellung	74
6.3 Grounded Theory als Forschungsstil.....	75
6.4 Artefaktanalyse	77
6.5 Beschreibung und Interpretation durch Externe	80
6.6 Kontextanalyse	81
6.7 Ausweitung – Vergleichsanalyse	83
6.8 Interpretation des erhobenen Datenmaterials	85
6.9 Interviewpartner und Softwareobjekte	86
6.10 Bemerkungen zur Darstellung	89
7. Hintergrund der Fallstudie	91
7.1 Das Unternehmen.....	91
7.2 Der Entwicklungsprozess	93
7.3 Die Software-Artefakte.....	95
7.4 Die Organisationsmitglieder und ihre Kommunikationspartner	109
8. Dekonstruktion der Software-Artefakte – die Interpretation der Unbeteiligten.....	113
8.1 Die Organisation hinterlässt Spuren im Software-Artefakt.....	113
8.2 Kontrolle, Macht und Einfluss	114
8.3 Kommunikation und Handlungsspielräume	123
8.4 Organisationskultur	130

8.5	Innovation und Qualität	134
8.6	Erste Bilanz: Eine Organisation über Software-Artefakte wahrnehmen .	140
9.	Rekonstruktion der Organisation – Organisationsmitglieder erschließen den Kontext der Software-Artefakte in der Organisation	143
9.1	Was verstehen die Organisationsmitglieder unter Software?	144
9.2	Das Spiel um Macht und Ohnmacht unter Einsatz von Software-Artefakten.....	147
9.3	Aushandlungsprozesse und Spielräume.....	166
9.4	Zum Wohle aller – was die Organisationskultur verlangt.....	191
9.5	Kontinuität nicht ganz freiwillig hochhalten – ‚Pflegen des Dinosauriers‘	209
9.6	Ausweitung und Vergleich – Experten stellen ihre Erfahrungen in der Branche zur Verfügung	219
9.7	Zweite Bilanz: Software-Artefakte als Spiegel und Vermittler.....	225
10.	Organisation, Akteure, Software-Artefakte	233
	Literaturverzeichnis	244
	Anhang	252